

Oursin de bile

{B}

Créature : esprit

C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile

{B}

Créature : esprit

C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile

{B}

Créature : esprit

C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile

{B}

Créature : esprit

C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne

{W}

Créature : esprit

C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir

{W}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne

{W}

Créature : esprit

C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir

{W}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir

{W}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir

{W}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de domaines

{1}{W}

Rituel

U

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de domaines

{1}{W}

Rituel

U

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de domaines

{1}{W}

Rituel

U

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de sangsues

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de sangsues

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de sangsues

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de sangsues

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

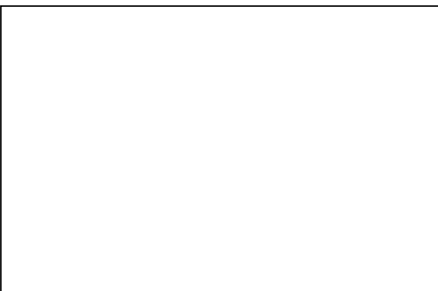
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de lumière

{2}{W}



Enchantement : aura

C

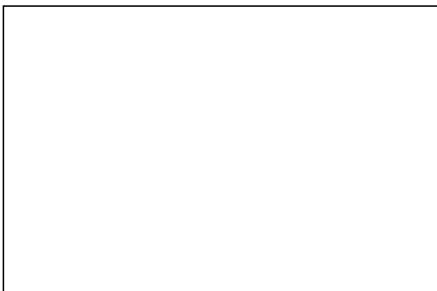
Enchanter : créature

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de lumière

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de lumière

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast